

# FORMATION À DISTANCE, JEUX SÉRIEUX ET ACCOMPAGNEMENT : DES PISTES POUR AIDER LES ÉTUDIANTS EN SITUATION DE HANDICAP

Caroline Brassard et Patrick Plante, Département Éducation, Université TÉLUQ



# Plan de la présentation



**UN**  
LES AUTEURS



**DEUX**  
UN PORTRAIT DES ESH



**TROIS**  
LE CONTEXTE DE LA PANDÉMIE ET LA FAD



**QUATRE**  
LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



**CINQ**  
L'ACCOMPAGNEMENT EN FAD



**SIX**  
L'AIDE JUSTE À TEMPS



# QUI SONT LES AUTEURS?



## **Caroline Brassard, Professeure**

- Conception universelle de l'apprentissage
- FAD pour adultes peu scolarisés ou ayant des besoins d'apprentissage
- FAD, TIC et alphabétisation
- Intelligence artificielle et FAD
- Ressources éducatives libres
- Tutorat et encadrement
- Proximité en formation à distance
- Scénarisation pédagogique
- Micro-apprentissage



## **Patrick Plante, Professeur**

- Formation à distance
- Jeux sérieux
- Ludification
- Micro-apprentissage
- Formation dans le milieu de la santé
- Design pédagogique
- Analyse de besoins
- Théories de la technologie
- FAD et aînés
- *Learning Analytics*



# QUI SONT LES AUTEURS?



CRÉÉE EN 1972 AFIN DE RENDRE LE SAVOIR ACCESSIBLE, L'UNIVERSITÉ TÉLUQ EST LA SEULE UNIVERSITÉ FRANCOPHONE EN AMÉRIQUE DU NORD À OFFRIR TOUS SES PROGRAMMES À DISTANCE. CHAQUE ANNÉE, PRÈS DE 20 000 PERSONNES CHOISISSENT L'UNIVERSITÉ TÉLUQ POUR Y FAIRE LEURS ÉTUDES UNIVERSITAIRES, DU 1ER AU 3E CYCLE.



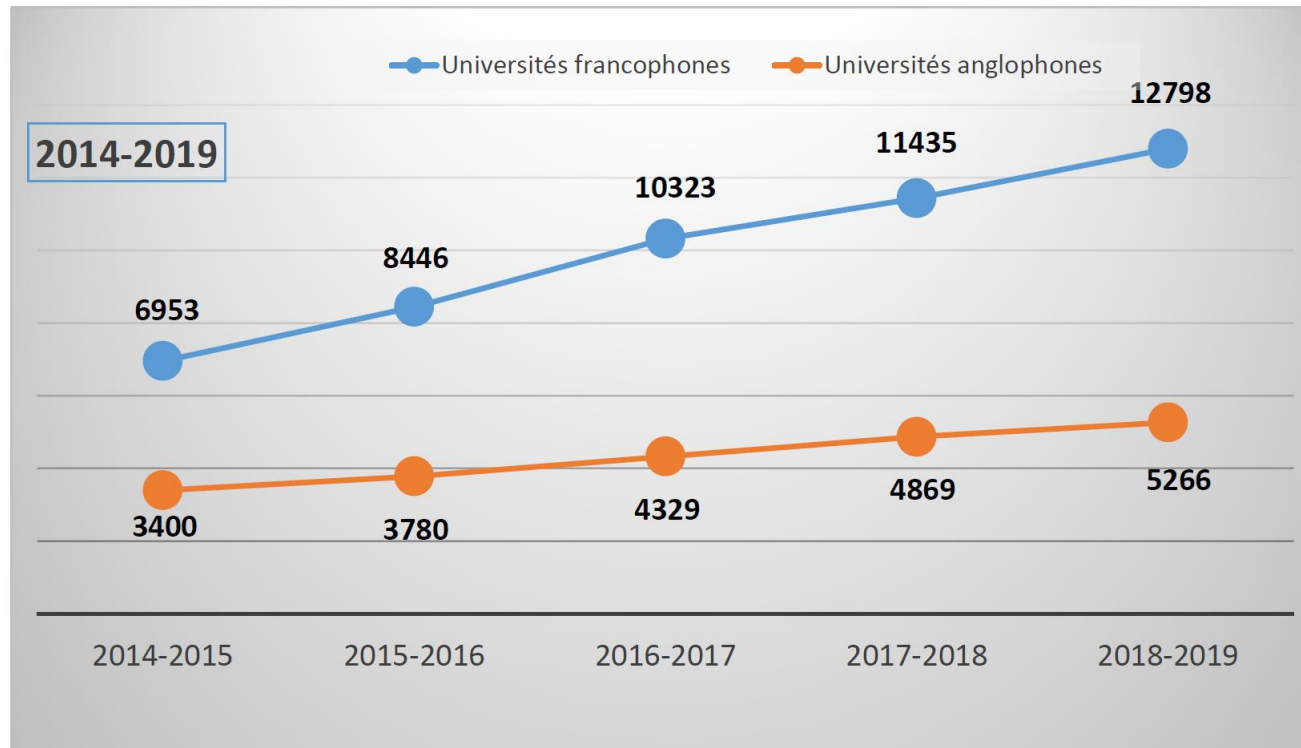
# DEUX PORTRAIT DES ÉTUDIANTS EN SITUATION DE HANDICAP



# PORTRAIT DES ÉTUDIANTS EN SITUATION DE HANDICAP

Graphiques évolutifs 2014-2019 des étudiants universitaires en situation de handicap

2019 | 18 064 étudiants

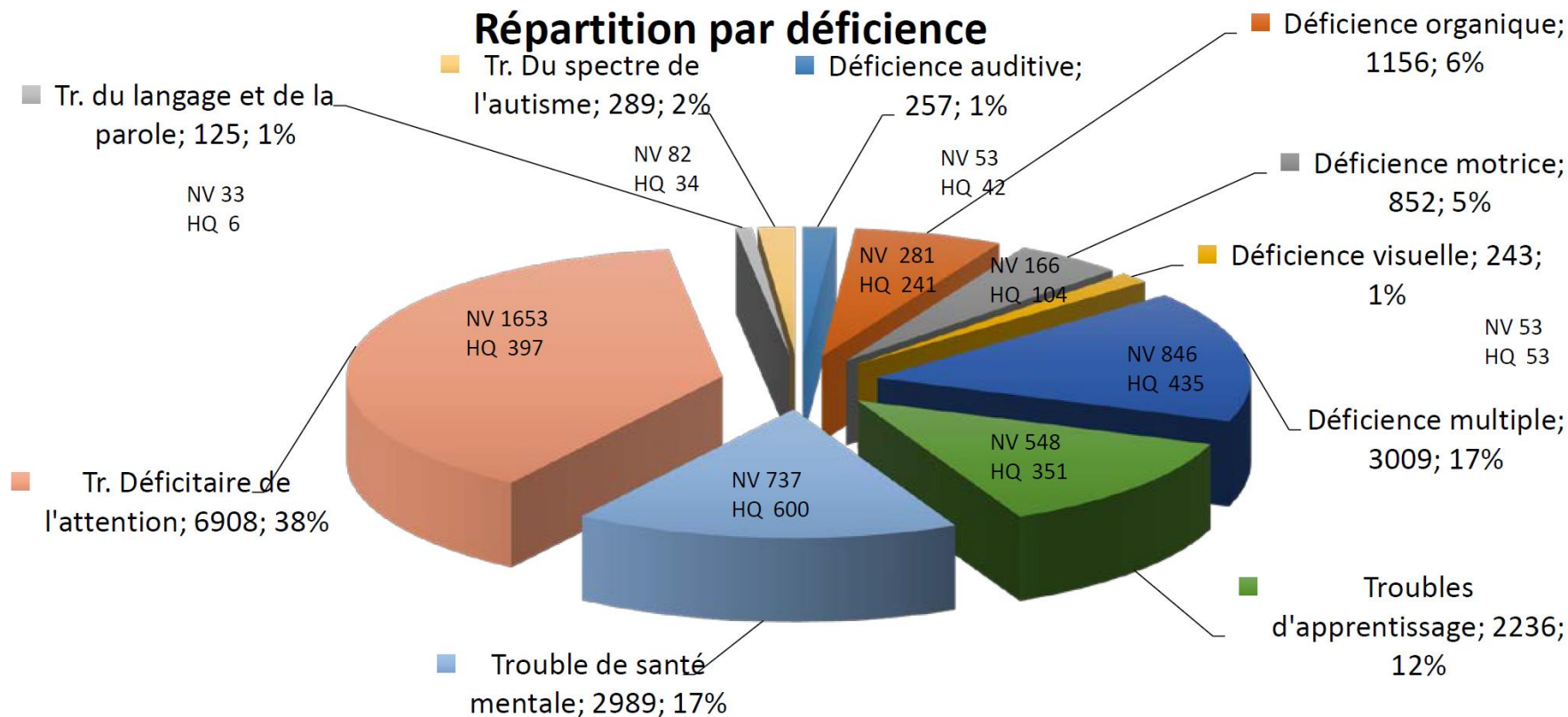


Gagné, Y., Tremblay, D., & Bussi res, M. (2020). *Statistiques concernant les  tudiants en situation de handicap dans les universit s qu b coises* (N  2018-2019). AQICESH. [http://www.aqicesh.ca/docs/AQICESH\\_stat2017-2018-Sans-univ.pdf](http://www.aqicesh.ca/docs/AQICESH_stat2017-2018-Sans-univ.pdf) (p. 20).

# PORTRAIT DES ÉTUDIANTS EN SITUATION DE HANDICAP

Ensemble des universités québécoises

## Répartition par déficience

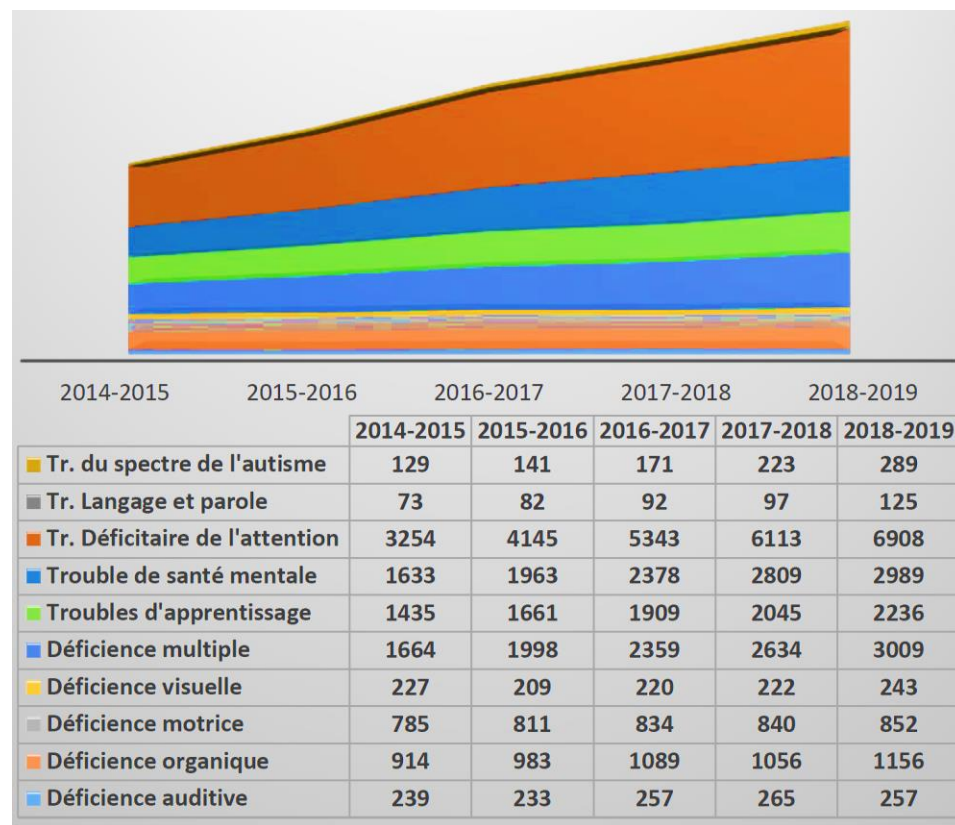


Gagné, Y., Tremblay, D., & Bussi res, M. (2020). *Statistiques concernant les  tudiants en situation de handicap dans les universit s qu b coises* (N  2018-2019). AQICESH. [http://www.aqicesh.ca/docs/AQICESH\\_stat2017-2018-Sans-univ.pdf](http://www.aqicesh.ca/docs/AQICESH_stat2017-2018-Sans-univ.pdf) (p. 11).



# PORTRAIT DES ÉTUDIANTS EN SITUATION DE HANDICAP

## Évolution par déficiences et troubles



Gagné, Y., Tremblay, D., & Bussi res, M. (2020). *Statistiques concernant les  tudiants en situation de handicap dans les universit s qu b coises* (N  2018-2019). AQICESH. [http://www.aqicesh.ca/docs/AQICESH\\_stat2017-2018-Sans-univ.pdf](http://www.aqicesh.ca/docs/AQICESH_stat2017-2018-Sans-univ.pdf) (p. 21).

# PORTRAIT DES ÉTUDIANTS EN SITUATION DE HANDICAP



## Au niveau collégial

- 1 étudiant sur 10 a besoin de services spéciaux et d'accommodement pour l'aider à réussir.
- C'est une augmentation de presque 1300 % sur dix ans.
- Ces statistiques ne prennent pas en compte les étudiants qui avaient un plan d'intervention au secondaire et qui ne réclament pas d'aide au CÉGEP.

## En formation à distance

- La distance peut générer d'autres besoins.
- La distance peut aussi être naturellement aidante pour les étudiants.



## La perception de limitations

*Projet ICOPE (Indicateurs de COnditions de Poursuite des Études),  
Réseau UQ - Automne 2011 et 2016*

<b>2011</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>5,1 % considèrent être limités dans leurs apprentissages en raison d'un problème de santé ou d'une déficience fonctionnelle.</b></li><li>• <b>2 à 3 X plus élevé que les situations de handicap déclarées.</b></li></ul>
<b>2016</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>La proportion des étudiants se sentant limités a doublé en cinq ans pour atteindre 10 %.</b></li></ul>



# TROIS

## LE NOUVEAU CONTEXTE DE LA PANDÉMIE

### UNE SOLUTION : J'ENSEIGNE À DISTANCE



# UNE SOLUTION : J'ENSEIGNE À DISTANCE



UNIVERSITÉ **TÉLUQ**

Patrick Plante ▾

J'enseigne à distance

Accueil   Préscolaire / Primaire   Secondaire   Collégial / Universitaire   Boîte à outils   Glossaire

Bienvenue dans c... sur la  
formation à... )!

- Accompagner
- Diffuser
- Adapter
- Évaluer
- Trouver du soutien

# UNE SOLUTION : J'ENSEIGNE À DISTANCE

Éducation  
et Enseignement  
supérieur  
Québec



En collaboration avec



Les journées de sensibilisation et de formation - 5 juin 2020





# UNE SOLUTION : J'ENSEIGNE À DISTANCE

[Accueil](#) / [Collégial](#) / [Universitaire](#) / [Accompagner](#) / [Animer les interactions et faire collaborer](#) / [Collaborer à distance](#) / [Outils de collaboration](#)

## Accompagner

100 %

C'est parti!

Communiquer de manières proactives et réactives +

Intervenir sur les différents plans de soutien à l'apprentissage +

Animer les interactions et faire collaborer -

- Introduction
- Collaborer à distance
  - Vertus de la collaboration
  - Défis de la collaboration
  - Astuces et solutions
  - **Outils de collaboration**
  - Conseils pratiques
- Encourager le dialogue en mode asynchrone
  - Renforcer le sentiment d'appartenance
  - Promouvoir les interactions riches

## Outils de collaboration

Plusieurs outils peuvent faciliter le travail de collaboration en formation à distance. Nous reprenons ici ce que disent Chovino et Dallaire (s.d.) à propos des plus efficaces pour :


- planifier des projets;
- schématiser des idées;
- partager des ressources;
- collaborer en mode synchrone et asynchrone par des logiciels et des applications.

Consultez la boîte à outils pour obtenir plus d'informations sur ces ressources.

[Planifier un projet](#) [Schématiser des idées](#) [Partager des ressources](#) [Éditer des documents](#)

### Communiquer avec ses coéquipiers

La communication est un enjeu fondamental dans le travail collaboratif. Elle peut avoir lieu de manière asynchrone, par exemple par courriel ou dans un forum dédié. Il est également possible de communiquer de manière synchrone par des logiciels de messagerie instantanée ou de visioconférence.



La [boîte à outils](#) renvoie à un ensemble d'**outils de communication synchrone** et d'**outils de communication asynchrone**.

# QUATRE LE JEU ET LA LUDIFICATION, UNE SOLUTION À LA MOTIVATION ET À LA PERSÉVÉRANCE ?



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



*Joue et tu deviendras sérieux.*

Aristote

(384 av. J.-C. – 322 av. J.-C.)



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?

Le jeu n'est pas exclusif à l'espèce humaine.



RayMorris1 - CC BY-NC 2.0

# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?

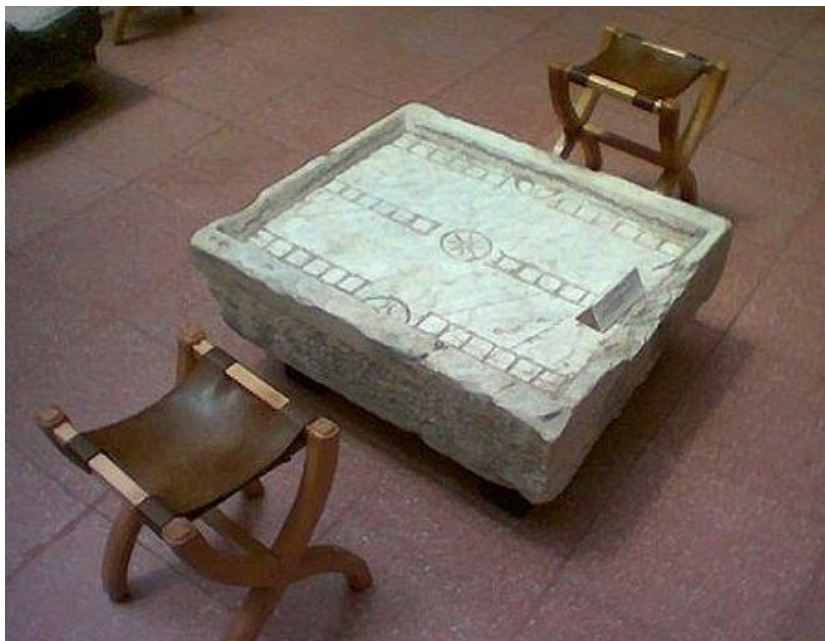
Le jeu est une forme d'apprentissage.





# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?

Le jeu permet la socialisation.



Ludus duodecim scriptorum - Jens Christoffersen - CC BY 2.0



Jeu de Go - zizou man - CC BY 2.0



Nefertari joue au Senet- zizou man - The Yorck Project

# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?

Ou pas, si vous trichez aux cartes...

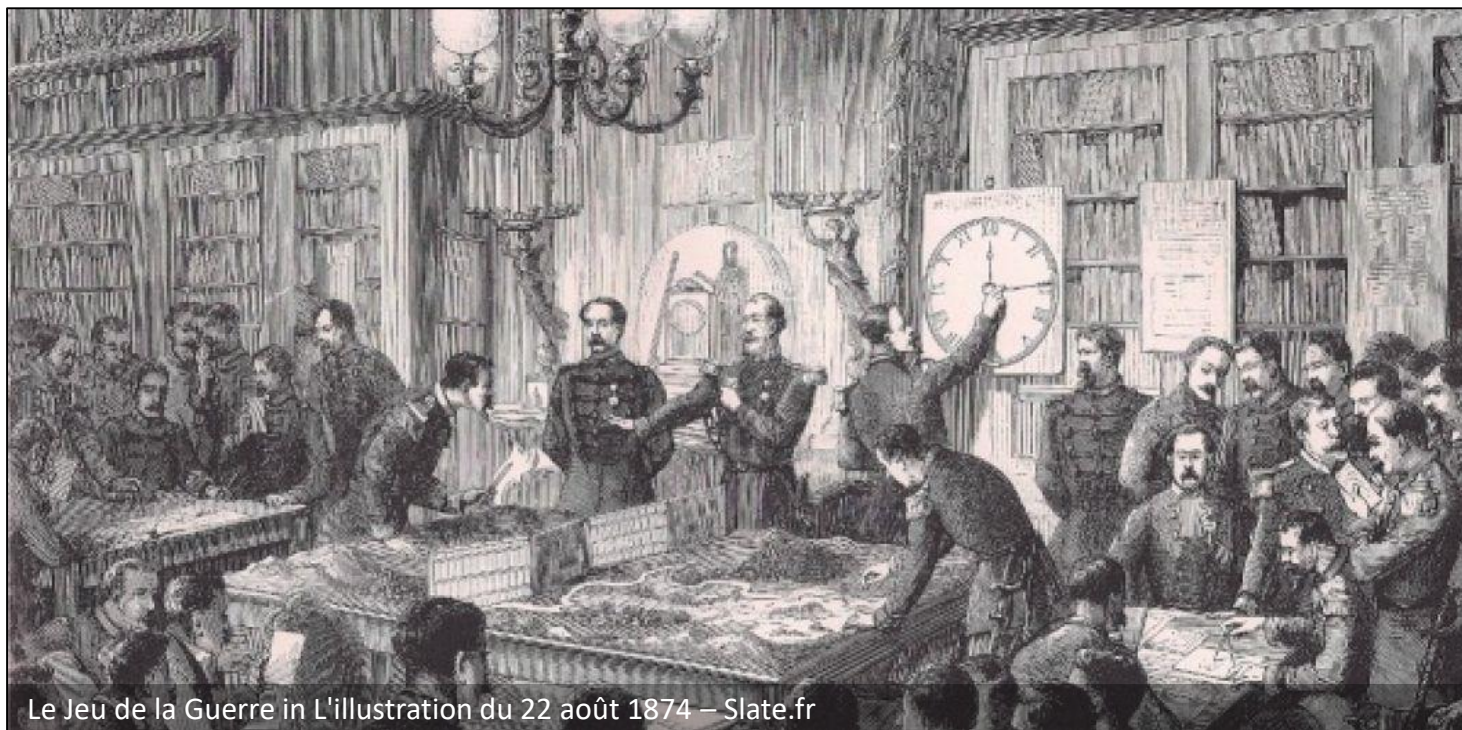


Le Tricheur - Georges de La Tour - Domaine public



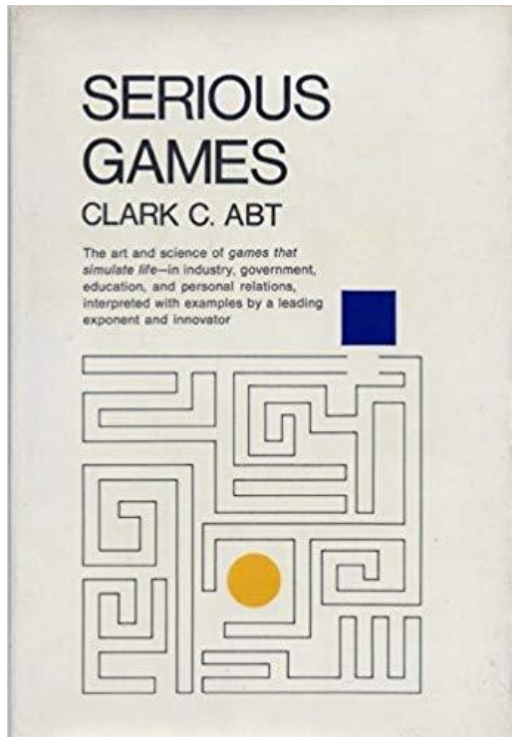
# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?

Le jeu avec une visée pédagogique est ancien. On peut penser aux jeux d'échecs millénaires ou encore aux jeux de guerre sur plateau du XIX<sup>e</sup> siècle (*Kriegspiel*) qui servaient à former à la stratégie militaire (Alvarez, Djaouti, & Rampnoux, 2016).



Le Jeu de la Guerre in L'illustration du 22 août 1874 – Slate.fr

# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



“

L'oxymore Jeu sérieux allie le sérieux de la pensée et des problèmes qui l'exigent, et la liberté expérimentale et émotionnelle du jeu actif. Le jeu sérieux combine la concentration analytique et interrogative du point de vue scientifique avec la liberté intuitive et les récompenses des actes artistiques et imaginatifs.

(Traduction libre de Abt, 1970, pp. 11-12).

# Le jeu pour la persévérance ?



**= Jeux éducatifs**

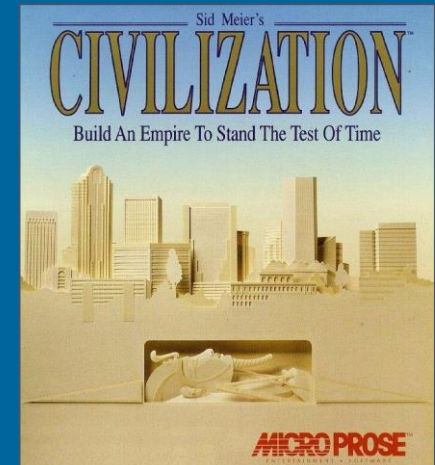


# Le jeu pour la persévérance ?



Angry Birds (2009)

**= Jeux vidéo**



Civilization (1991)



# Le jeu pour la persévérance ?

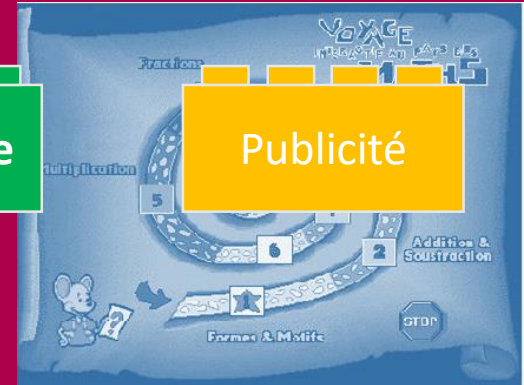
Jeu

Apprentissage

Numérique

Publicité

**Logiciels  
ludo-éducatifs**



Voyage interactif au Pays des Maths  
(Kellner, 2006)

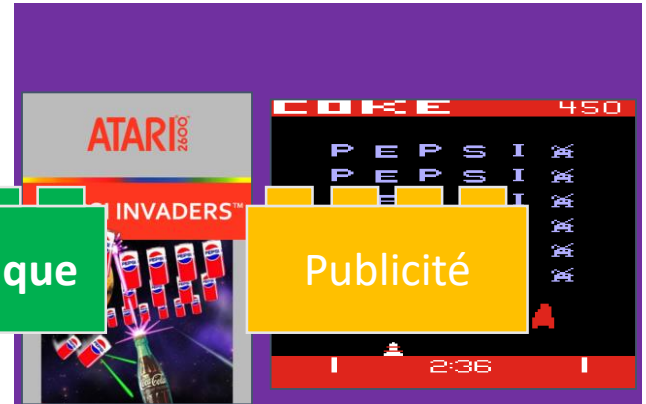


J'apprends à calculer (Kellner, 2006)

# Le jeu pour la persévérance ?



**= Advergame**



Atari Pepsi Invaders (1983)

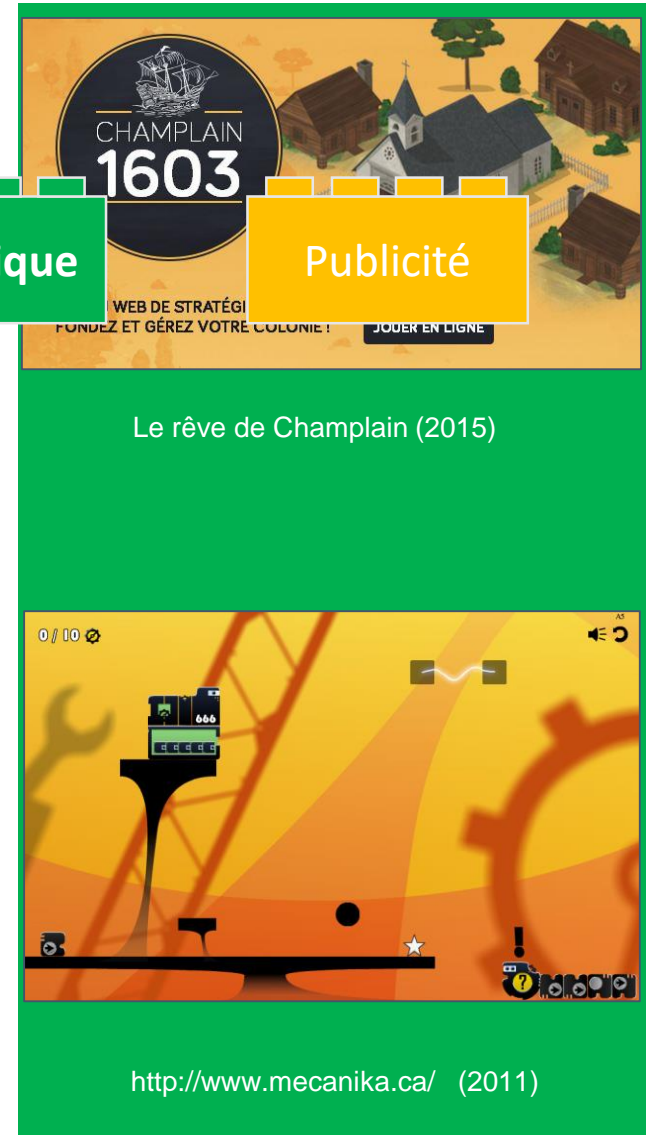


3 Girls 2 Cans (Axe) (2007)

# Le jeu pour la persévérance ?



**= Jeux sérieux**



# Le jeu pour la persévérance ?



## Le jeu sérieux

inclut des objectifs de formation clairement définis (dimension sérieuse), qui se manifestent dans un environnement de jeu réaliste ou artificiel (Sauvé, 2008) comportant des règles et des défis (dimension ludique). Ainsi, le jeu sérieux numérique est conçu spécifiquement pour l'apprentissage et la formation (Plante, 2016) et s'écarte du simple divertissement (Alvarez, 2007).





# Le jeu pour la persévérance ?



## La ludification

Application des mécaniques propres aux jeux, notamment aux jeux vidéo, à diverses disciplines telles la publicité, la commercialisation ou l'éducation, pour inciter de façon ludique les utilisateurs à adopter un comportement souhaité.

(OQLF, 2015).



<https://en.snackson.com/gamification-press-start/>

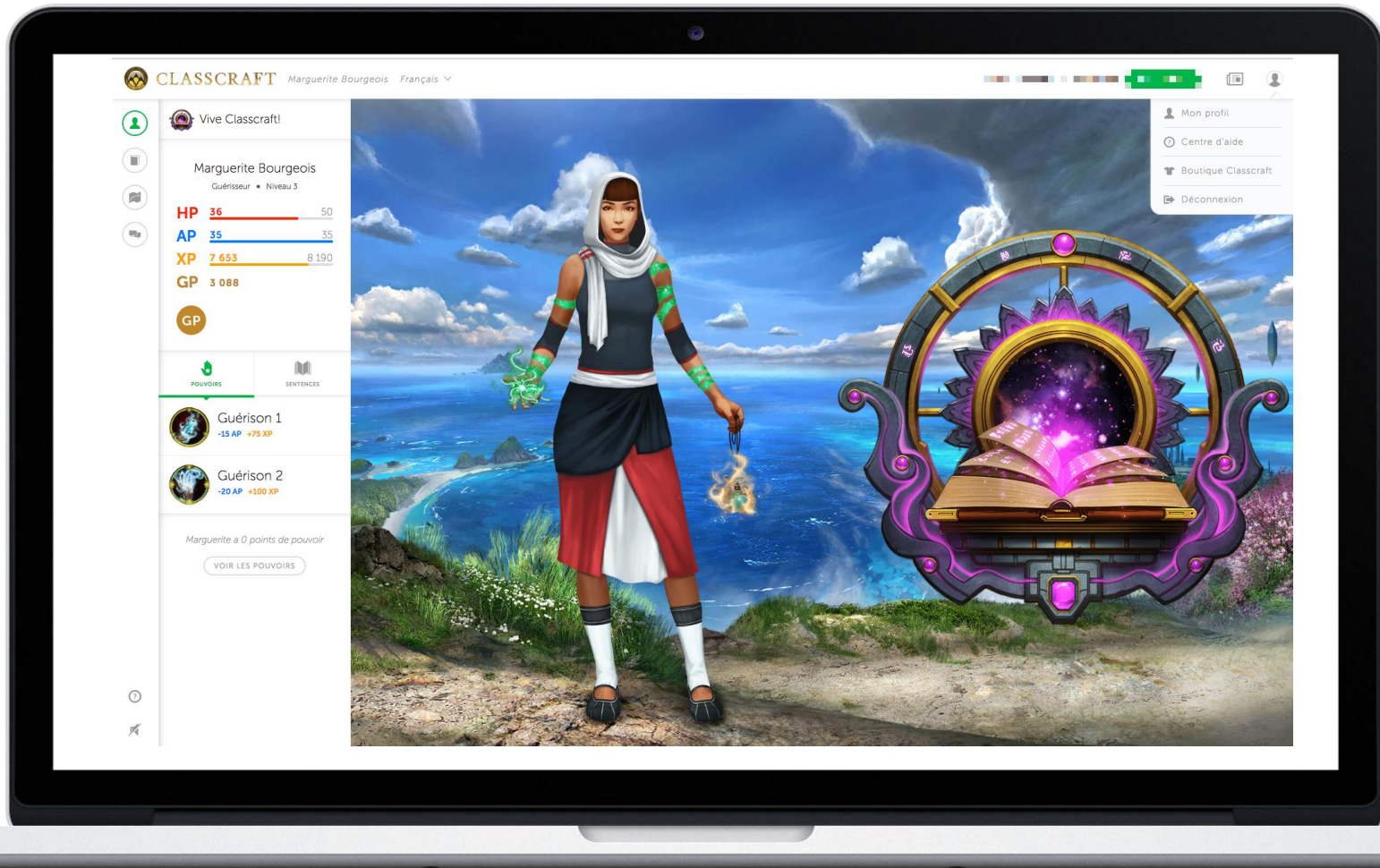
# Le jeu pour la persévérance ?



# Le jeu pour la persévérance ?

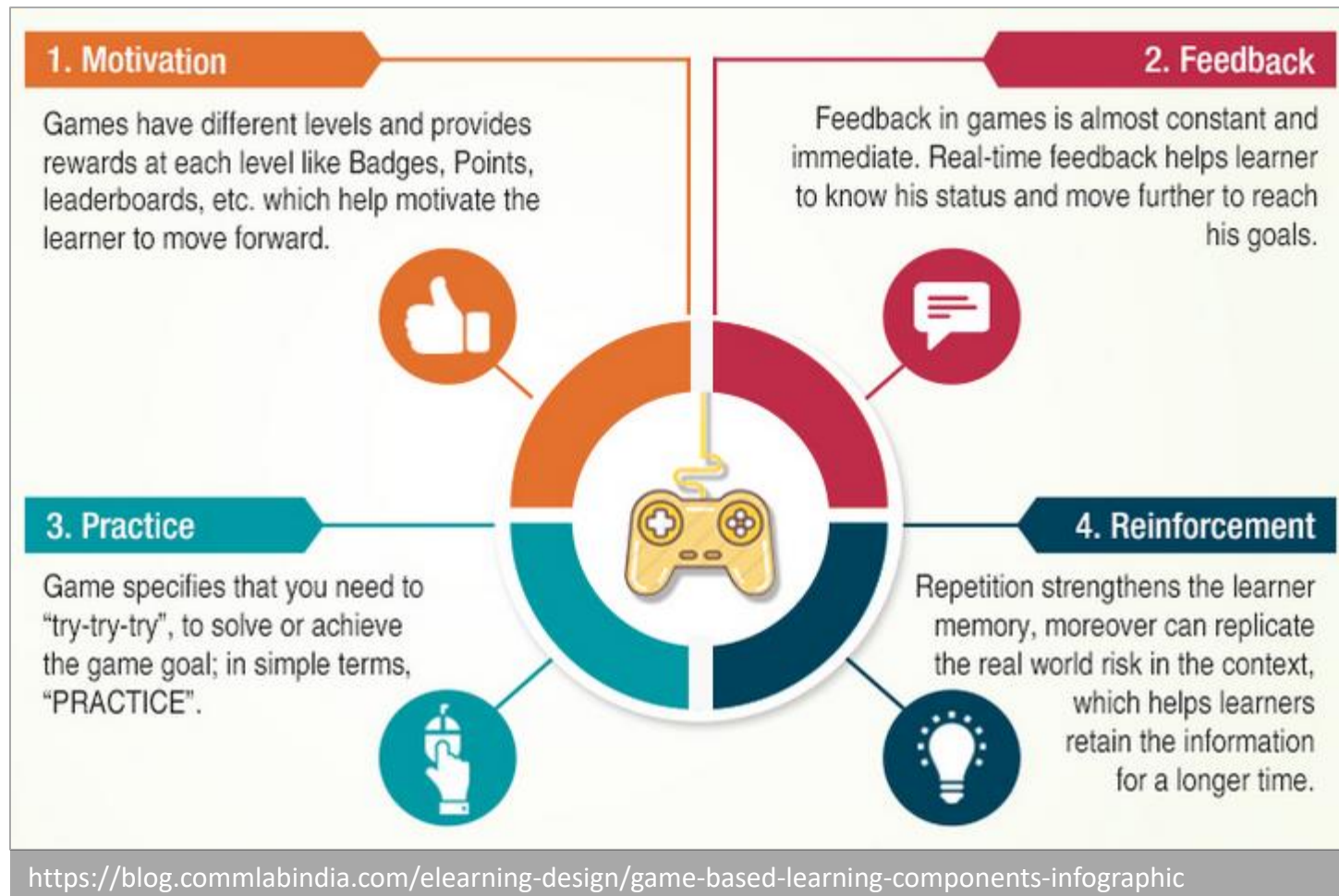


# Le jeu pour la persévérance ?

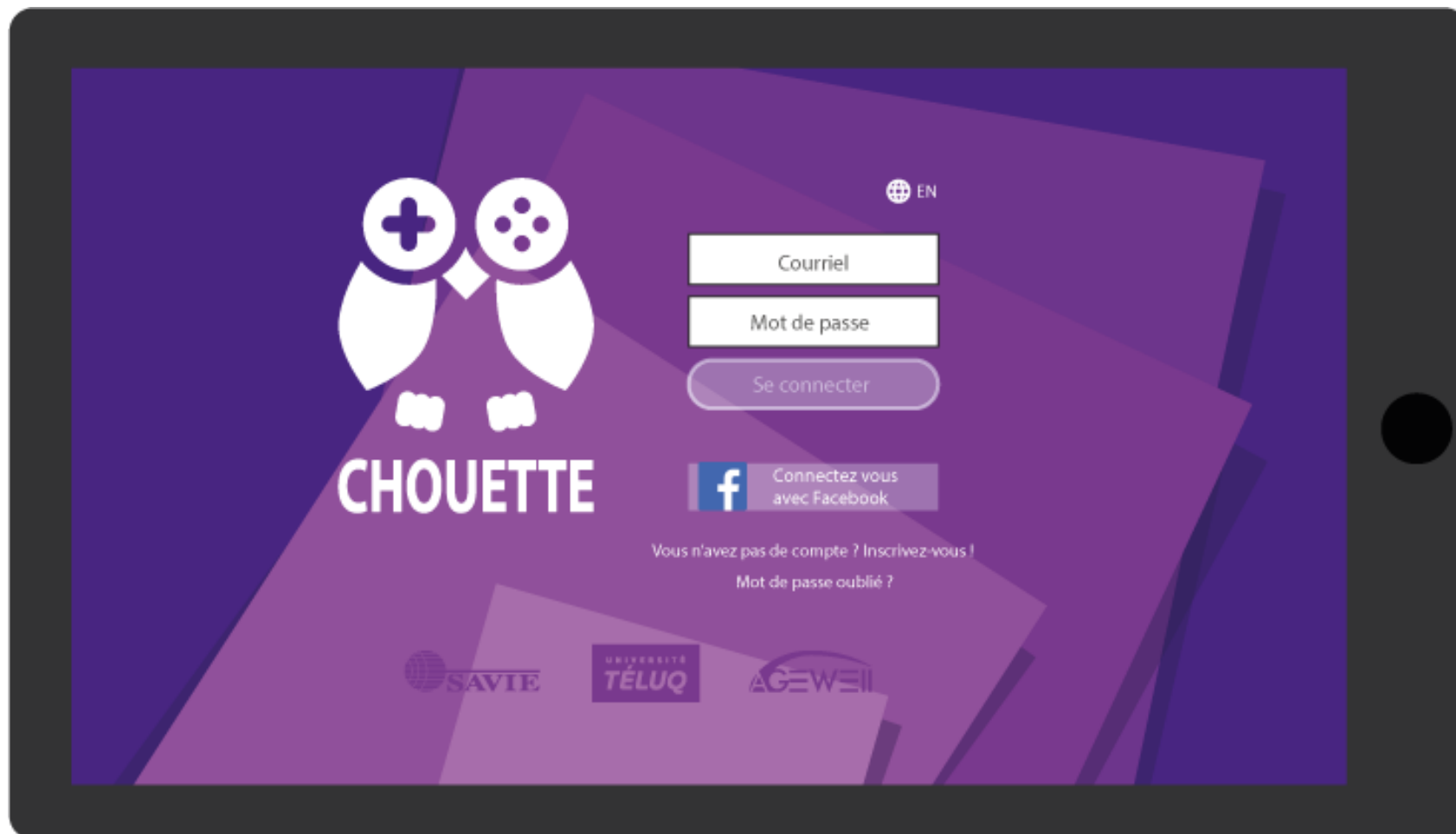




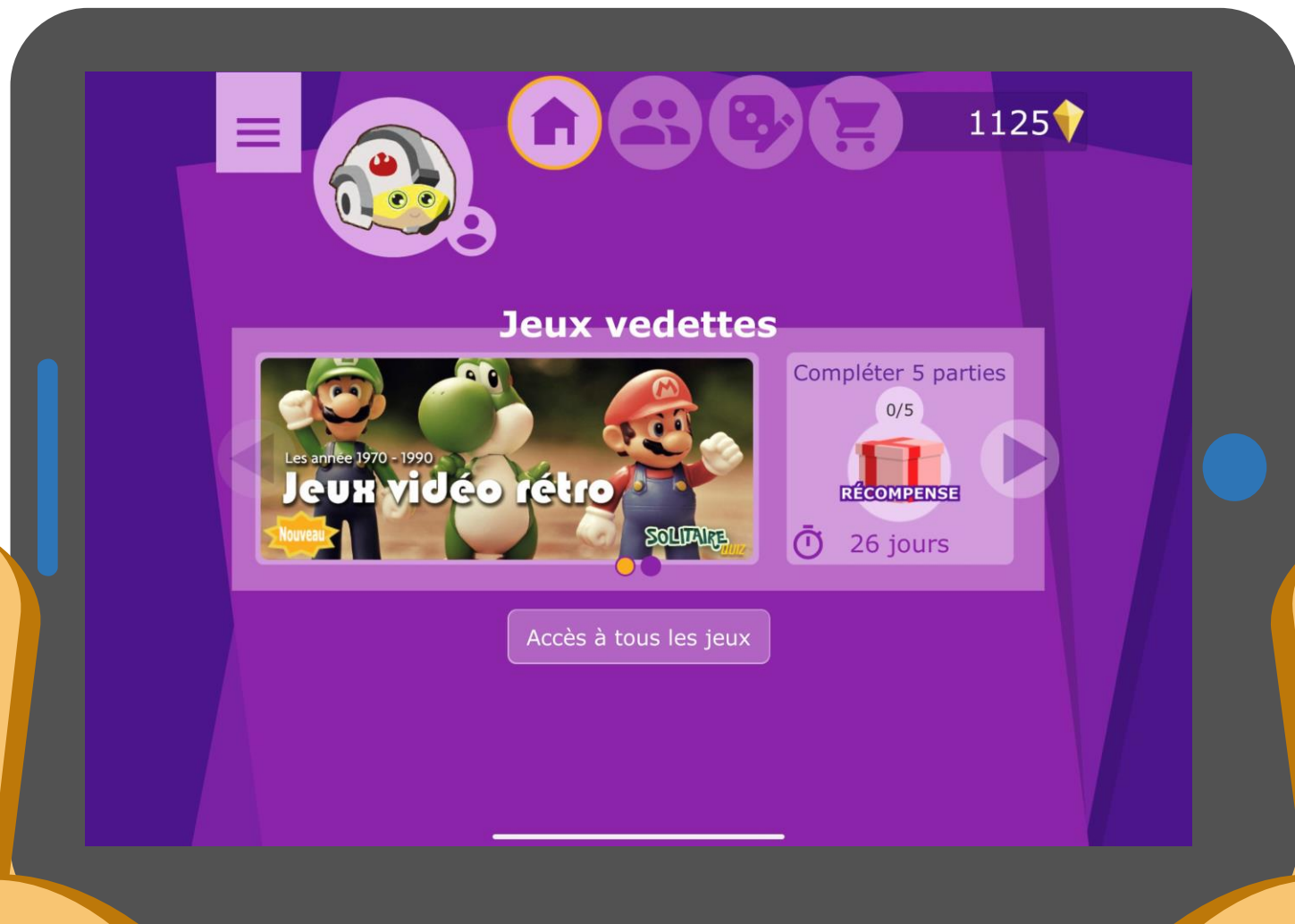
# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



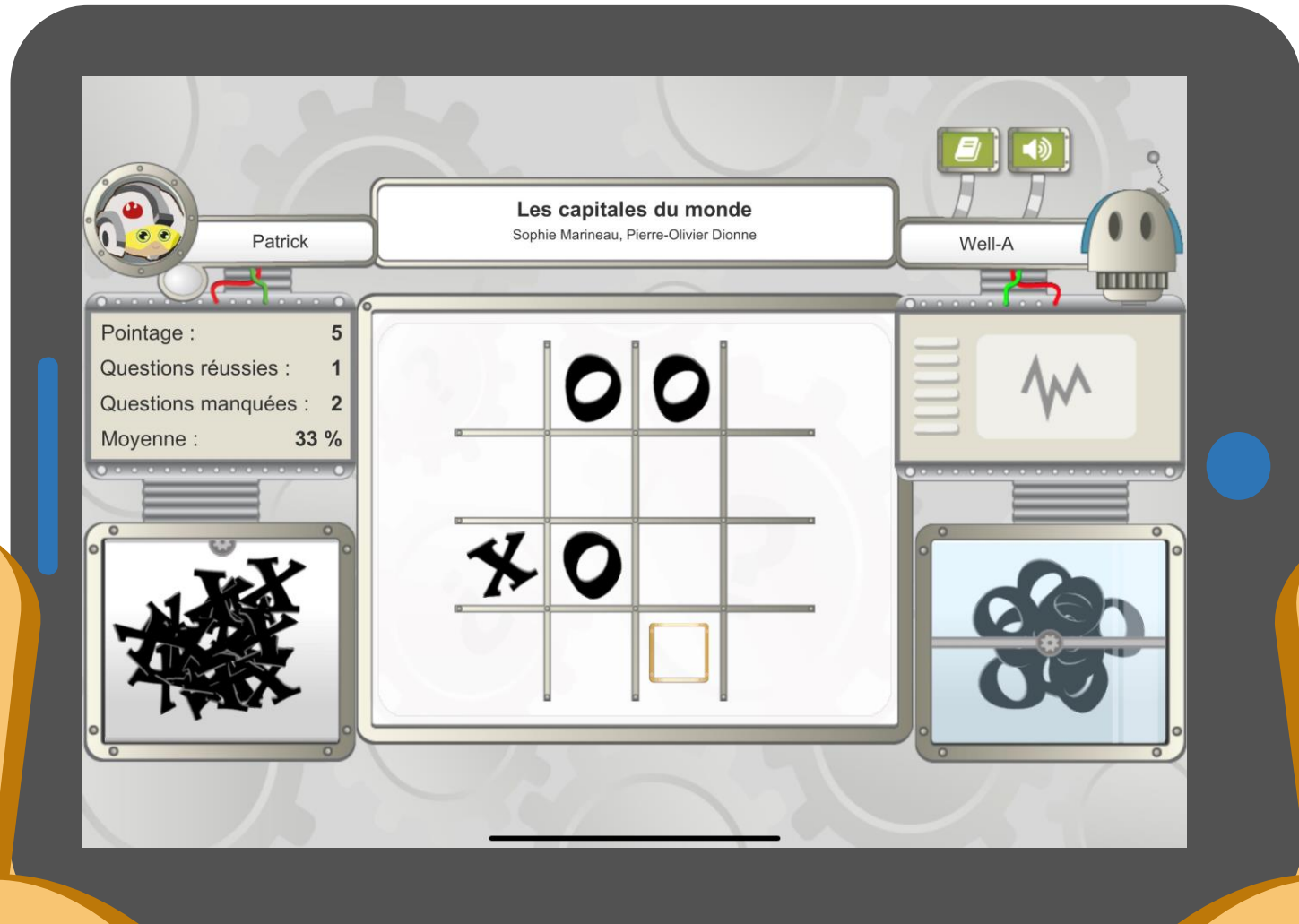
# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?





# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?

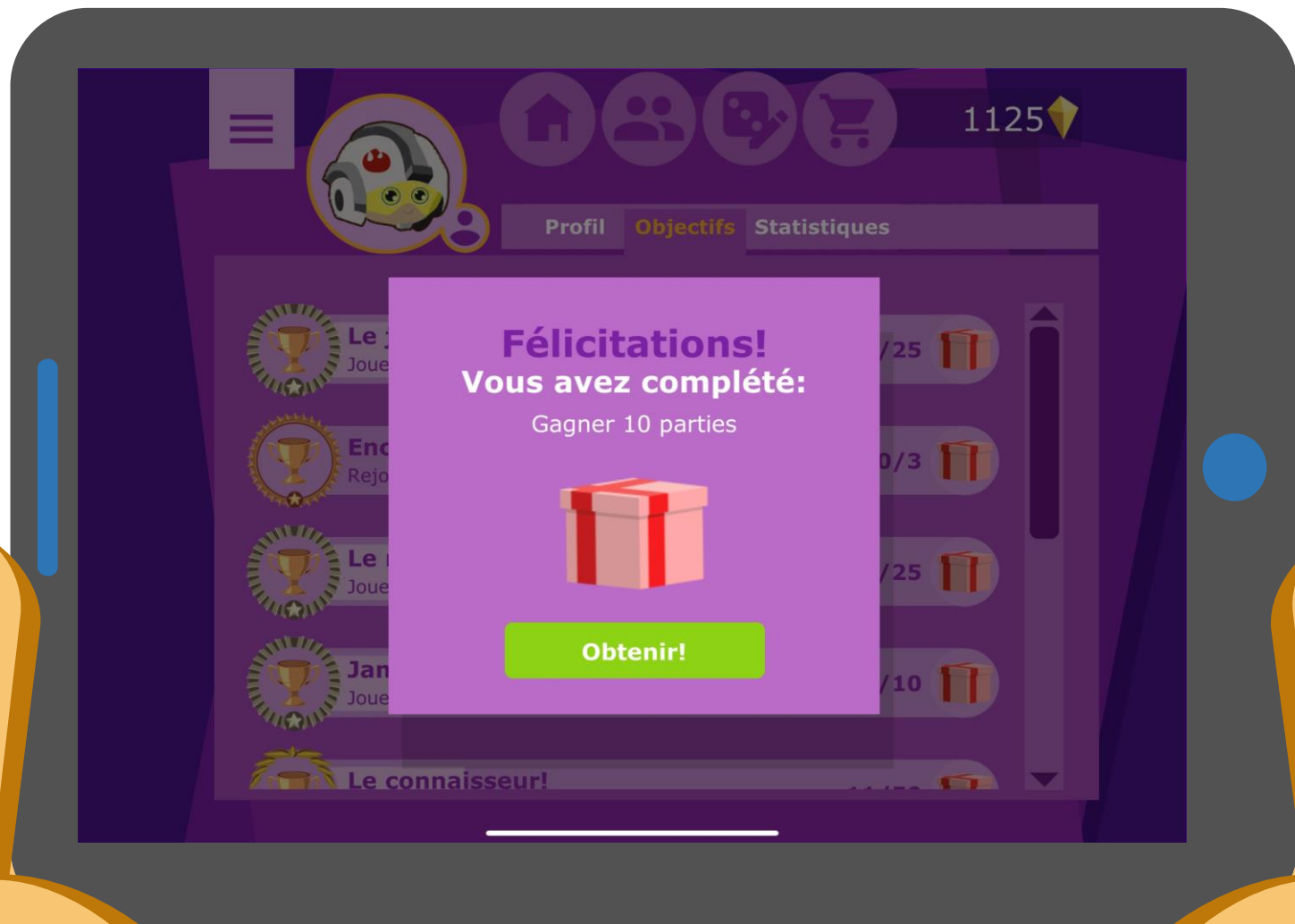




# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?

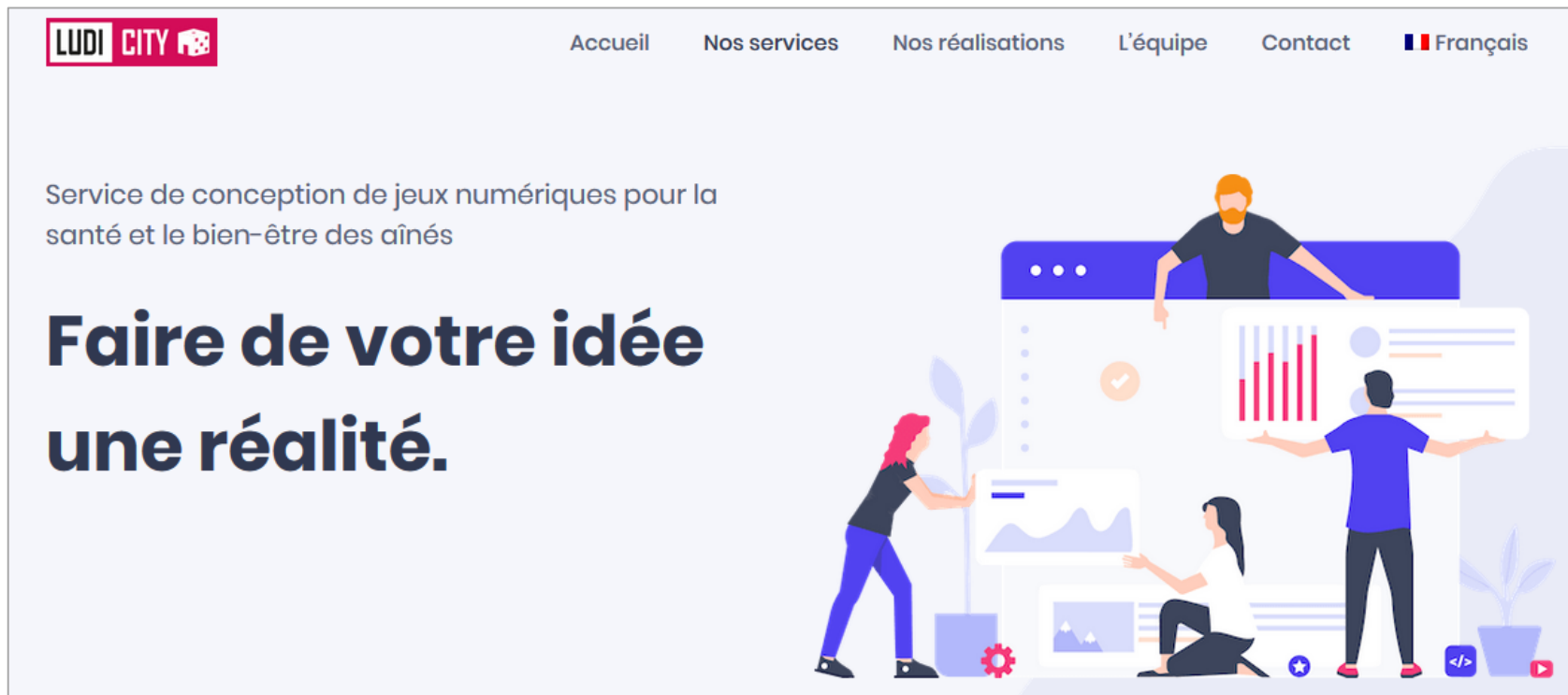


# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



<https://www.jeuxserieux.ca/>

# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



<http://ludicity.ca/>

Desjardins, G., & Plante, P. (Sous presse). *Guide des bonnes pratiques pour la conception de jeux sérieux et thérapeutiques destinés aux aînés*. AGE WELL, ONE, Université TÉLUQ.



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?

- 1. Pensez à votre stratégie et à vos objectifs finaux**  
Tenir compte des différents facteurs des joueurs ciblés lors de la conception de la stratégie de jeu.
- 2. Adapter la conception du jeu à l'âge/histoire de votre public cible**  
Les jeux numériques ne sont pas un substitut aux jeux traditionnels, mais la continuation d'une activité de jeu qui avait commencé des années auparavant.
- 3. En cas de doute, recueillir des données**  
N'ayez pas peur d'utiliser une technique de collecte de données non invasive pour recueillir des informations sur le comportement de vos joueurs.
- 4. Évaluation et rétroaction**  
Utiliser l'évaluation par questionnaire pour mesurer, entre autres, la convivialité, l'engagement, le plaisir et l'anxiété, ainsi que la capacité d'adaptation et les interactions sociales.

- 1. Choisissez un genre en fonction de votre cible démographique**  
Les jeunes ont une préférence plus marquée pour la plupart des genres de jeux comparativement aux adultes plus âgés, à l'exception des jeux de cartes et des simulations.
- 2. Intense vs Occasionnel**  
Les préférences et les expériences liées à la performance diminuent avec l'âge, au profit des expériences liées à la complétion.
- 3. L'histoire des joueurs peut expliquer leur préférence pour certains genres**  
Les aînés préfèrent les jeux traditionnels, ceux qu'ils connaissent déjà et auxquels ils jouent sans l'aide d'appareils électroniques.
- 4. Les interactions significatives deviennent importantes avec l'âge**  
Alors que les jeunes joueurs aiment le sens de la compétition et battre un adversaire, les joueurs plus âgés préfèrent des « interactions plus significatives » lorsqu'ils jouent à des jeux.

- 1. De la performance à l'achèvement**  
Avec l'augmentation de l'âge, la performance en tant que motif de jouer diminue, les styles de jeu axés sur la réussite tels que l'achever et le mastermind augmentent.
- 2. Le récit en tant que déterminant - donnez le contexte !**  
Une histoire engageante et cohérente qui engage les joueurs à relever les défis et à réussir les mini-jeux qui leur sont proposés.



- 1. Le défi n'est pas souhaitable ? Réfléchissez encore !**  
Les joueurs utilisent une variété de stratégies pour poursuivre leurs objectifs de jeu étant que ce soit dans l'espace physique et/ou virtuel.
- 2. Défi et difficulté**  
Si le niveau de défi est trop élevé et que les capacités du joueur ne sont pas à la hauteur, cela mènera à de l'anxiété et à l'abandon du jeu. Au contraire, si le niveau de défi est inférieur aux capacités du joueur, cela mène à l'ennui et à l'abandon.
- 3. Un défi bien rythmé augmente l'exploration**  
Les joueurs qui aiment le niveau de défi d'un jeu signaleront également un plus grand engagement et une plus grande satisfaction/motivation à jouer ainsi qu'une plus grande satisfaction à jouer.
- 4. Les récompenses affectent tous les systèmes**  
Le fait qu'une expérience de jeu produise ou non une somme d'expériences enrichissantes aura un impact sur tous les éléments du système.
- 5. Les récompenses extrinsèques peuvent forcer l'apparition de la motivation**  
Si le joueur est capable de percevoir des avantages immédiats ou potentiels, il en ressentira les effets positifs. Cependant, s'il n'ait pas certains de ce résultat positif (état bénin), il entrera dans une phase d'évaluation qui se concentrera sur le défi au lieu de la récompense.

- 1. Penser à la capacité de l'utilisateur**  
Les recherches montrent qu'il existe un lien étroit entre l'âge et les préférences en matière de logiciels.
- 2. La perfection est atteinte avec moins**  
Le concepteur du jeu doit mettre en place une interface qui présente certaines caractéristiques dont une interface simplifiée, un encombrement réduit à l'écran, une terminologie réduite, des chemins de navigation clairs et simples et un type particulier d'aide.
- 3. Utilisez plusieurs canaux de communication pour améliorer votre portée**  
Le design inclusif est la pierre angulaire d'un jeu amusant et attrayant. Si un dessin ou modèle essaie de trop se concentrer sur la limitation d'une population, il peut tomber dans la stéréotypisation.
- 4. Transformez les acteurs en designers**  
L'engagement des joueurs par rapport à votre jeu peut se trouver plus loin qu'uniquement comme joueur - il peut s'agir de le façonner. Mettez vos joueurs dans le siège du créateur.



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



**Kahoot!**



**H5P**

**Netquiz Web+**



# LE JEU POUR LA PERSÉVÉRANCE ?



- 1. Mettez la révolution sur pause**
- 2. Utiliser les jeux pour des objectifs d'apprentissage ciblés**
- 3. Harmoniser les jeux avec les programmes et les activités en classe**
- 4. Ne pas confondre le fait d'aimer et d'apprendre**
- 5. Adapter les activités d'enseignement pour maintenir le défi**

Mayer, R. E. (2016). What Should Be the Role of Computer Games in Education? *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(1), 20-26.  
<https://doi.org/10.1177/2372732215621311>

# CINQ

## L'ACCOMPAGNEMENT EN FORMATION À DISTANCE







## Enjeux en FAD : Sentiment d'isolement



Montage réalisé par <http://filmanthropes.org/seul-au-monde/>  
d'un extrait du film *Cast Away*



## Enjeux en FAD : Gestion du temps et motivation



Image par [Gerd Altmann](#) de [Pixabay](#)



## Enjeux en FAD : Utilisation des technologies



<https://mrvigs122tech.wordpress.com/2013/10/23/so-much-tech-to-try/>



## Enjeux en FAD : Qualité de la formation et stratégies d'apprentissage



Image par [Hatice EROL](#) de [Pixabay](#)





## Dans l'enseignement : la conception universelle de l'apprentissage

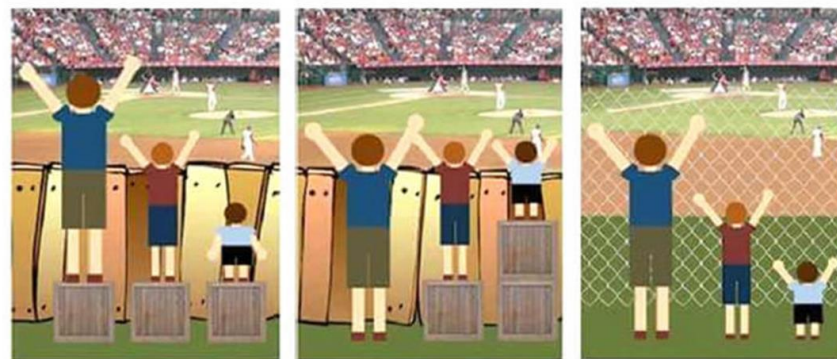
### APPROCHE INCLUSIVE DES PRATIQUES D'ENSEIGNEMENT

- Importance de la conception
- La FAD offre un contexte d'apprentissage qui s'adapte très bien à la CUA
- Diversification et approche proactive

La variabilité est la règle, pas l'exception.

### CUA = DOMAINE EN PLEIN ESSOR

- Miser sur les bonnes pratiques existantes
- Mettre en place un processus de développement itératif et stratégique
- Favoriser la réussite de TOUS
- Aide à l'autonomie
- CUA = Accessibilité = FAD



## CUA : Définition et principes

Centre for Applied Special Technology (CAST), principal instigateur de la CUA aux États-Unis :

« [...] un ensemble de **principes** liés au développement du **curriculum** qui favorise les **possibilités d'apprentissage égales** pour tous les individus. La pédagogie universelle offre un canevas pour la création de buts, de méthodes et d'évaluations et de matériel éducatif qui **fonctionnent pour tous les individus**. Il ne s'agit pas d'un modèle unique qui s'applique à tous, mais plutôt d'une **approche flexible** qui peut être faite sur mesure ou ajustée pour les besoins de l'individu. »

(traduit par Bergeron, Rousseau et Leclerc, 2011, p. 91-92)

Rose et Meyer (2002)

*[...] un ensemble de **principes scientifiques** qui forment un **cadre de référence** pratique pour l'utilisation de la technologie afin de **maximiser les opportunités d'apprentissage** pour chaque élève [et] traite d'opportunités propres à deux grands défis pour les enseignants d'aujourd'hui : le défi de la **diversité des apprentissages** et le défi des exigences élevées*

(traduit par Bergeron, Rousseau et Leclerc, 2011, p. 92)

Quoi ?

Comment ?

Pourquoi ?

# L'ACCOMPAGNEMENT EN FAD



Dans l'intervention : générer de la proximité

Expliciter  
pour se  
comprendre

Briser  
l'isolement

Interpeller  
pour  
engager

Communications proactives  
Communications réactives

source : <http://sylvia-breger.com/non-verbal-de-la-proximit-la-distance-quiz/>



## Gestes de proximité : exemples

Aller au devant des demandes

Décoder les messages

Adapter nos exigences et valoriser le dépassement

Avoir des fiches techniques et méthodologiques

Faire attention à l'écrit

Favoriser l'auto-évaluation et l'outiller

Fournir des outils interactifs

Apprendre à apprendre

Alterner entre le libre et l'imposer

Fournir de bons outils

Ouvrir à l'encadrement par les pairs

Prévoir des activités guidées

Outils réflexifs et métacognitifs

Laisser des choix ET guider pour le faire

Carnet de bord et outil de suivi



# L'ACCOMPAGNEMENT EN FAD

Dans l'intervention : soutenir  
sous tous les plans

## Cognitif

- rétroaction
- explication

## Méthodologique

- méthodes de travail
- gestion du temps

## Métacognitif

- régulation
- planification

## Socioaffectif

- sentiment  
appartenance

## Motivationnel

- but, valeur,  
autoefficacité

## Technologique

- matériel
- habiletés

## Administratif

- gestion des études
- dates importantes

## Dans l'intervention : favoriser l'autonomie



source : <https://omza.nl/a/>

Formation à distance



Formation  
à et **par** l'autonomie

Alternance  
expérience et soutien



source : <http://cardinal-avocats.eklablog.com/inopposabilite-du-forfait-jours-en-l-absence-d-autonomie-du-salarie-a165543714>

# L'ACCOMPAGNEMENT EN FAD



Comment soutenir l'autonomie ?

Outiller  
Laisser l'apprenant « faire du  
sens » à son projet  
Laisse des espaces d'autonomie  
**Rendre conscient**  
Soutenir et rester  
Laisse des espaces  
d'autonomie  
**Soutenir et**  
**Outiller**  
Laisser l'app  
sens » à son  
Outiller  
Rendre conscient  
ces d'autonomie  
**Laisser l'apprenant « faire**  
**du sens » à son projet**  
Laisse des espa  
Soutenir et rester disponible  
Outiller  
Laisser l'apprenant « faire  
sens » à son projet



## Dans les services : s'adapter à la distance

*Source : Online & Engaged: Innovative Student Affairs Practices for Online Learner Success. NASPA : 2020*

- Maintien du lien et des services
- Au-delà de l'enseignement et du cognitif
- Voir l'étudiant dans sa globalité
- Réfléchir à la distance
- Envisager l'utilisation des applications mobiles
- Accueil lié à l'engagement et au développement de leur sentiment d'appartenance



## Dans l'apprentissage: apprendre à s'outiller

Le projet du cours EDU 1004, issu d'une initiative de l'Institution et de l'AÉTÉLUQ, débute en 2014 avec l'intention de mieux préparer les étudiants aux études universitaires à distance.

<http://edu1004.telug.ca/>





## Objectifs du cours

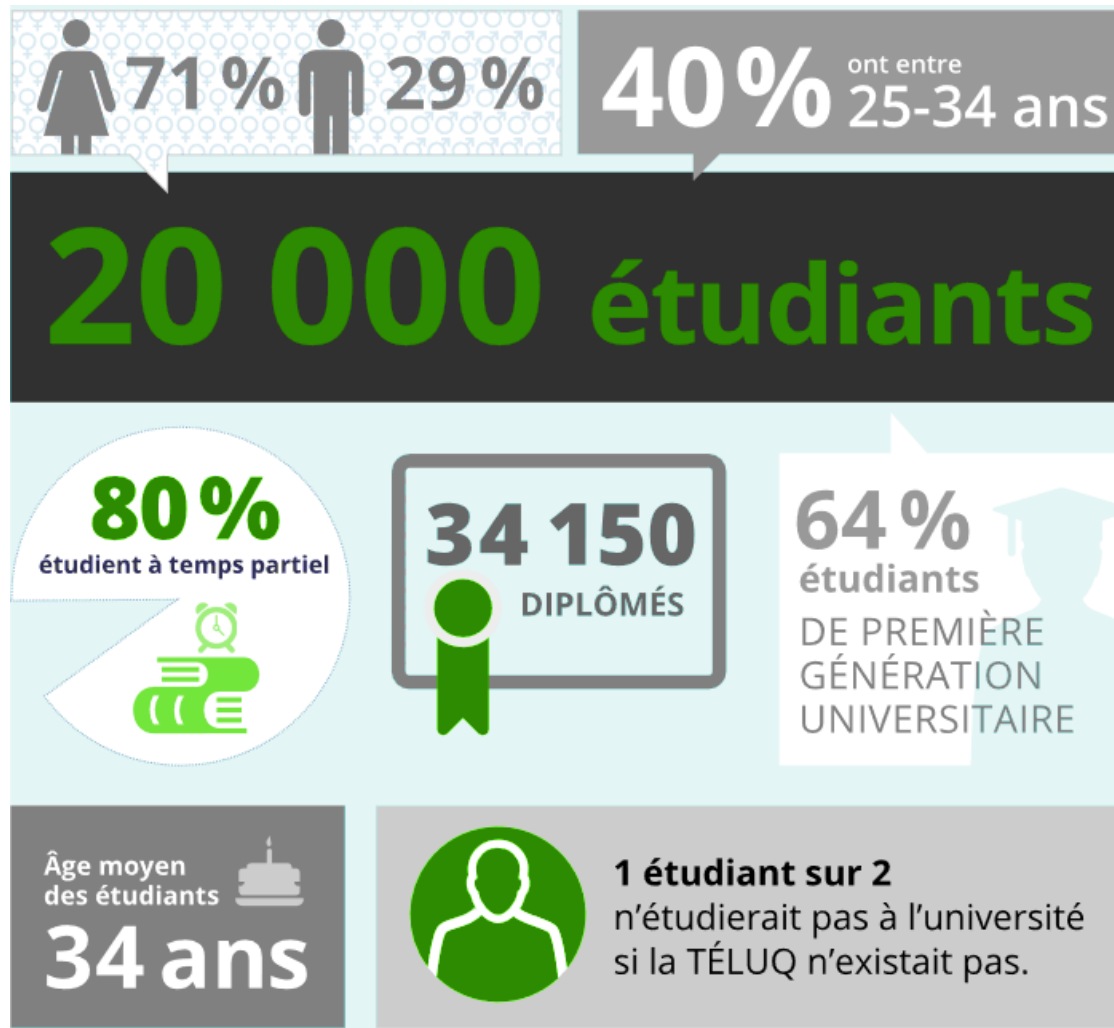
Ce cours vise à aider les étudiants à acquérir la connaissance des méthodes et des techniques du travail intellectuel requises pour répondre aux exigences de l'enseignement universitaire de premier cycle, dans un contexte de formation à distance, ainsi qu'à développer les habiletés qui leur sont associées, afin de favoriser leur réussite.



# SIX DES SOLUTIONS DE LA TÉLUQ POUR LES ÉTUDIANTS À SITUATION PARTICULIÈRE

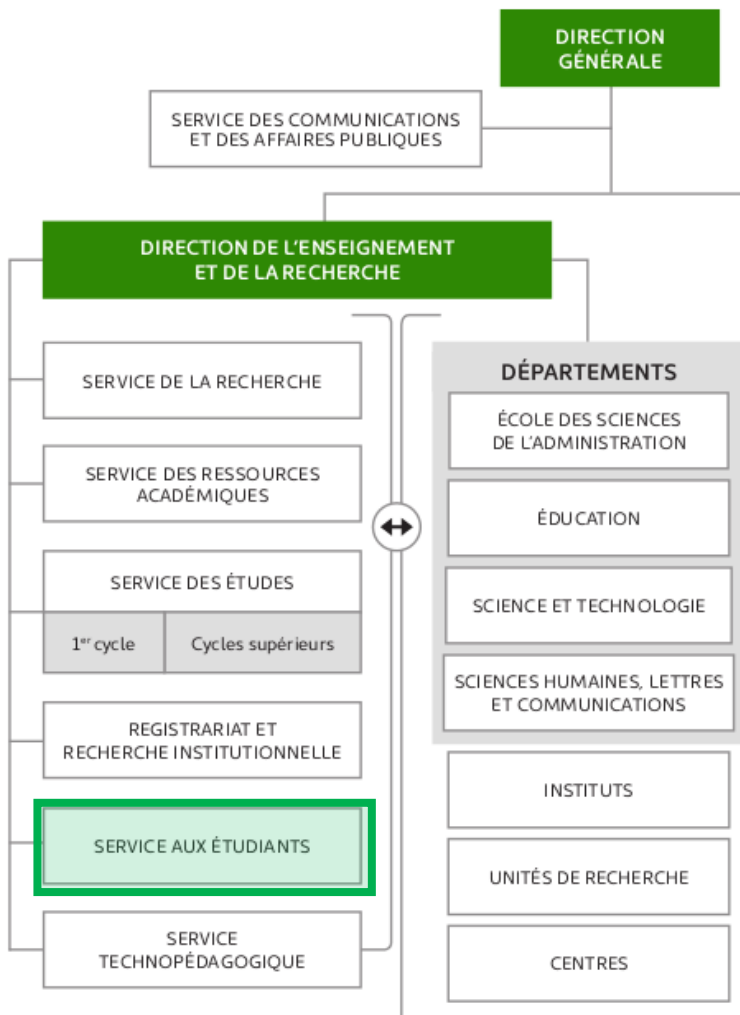


# L'AIDE JUSTE À TEMPS





# L'AIDE JUSTE À TEMPS



La direction du **service aux étudiants (SAE)** participe à la réalisation de la mission de l'Université TÉLUQ par sa contribution à la **persévérance** et à la **réussite des étudiantes et étudiants**. Le SAE soutient la formation des étudiantes et étudiants en disposant des meilleurs outils pour assurer leur plein potentiel dans le cadre de leur cheminement universitaire à distance de 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> cycle.

# L'AIDE JUSTE À TEMPS



Durant la session d'été 2018, une expérience a permis de constater une baisse significative des échecs et des abandons avec **une approche centrée sur le soutien à l'apprentissage** plutôt que seulement centré sur les accommodements en réponse à la situation de handicap.



# L'AIDE JUSTE À TEMPS



## Statistiques des étés 2017-2018.

Trimestre	Catégorie étu.	C. succès	C. échec	C. reporté	C. aband.
ÉTÉ 2017	ESH no acc.	41%	38,00%	27,00%	12,00%
	ESH acc	51%	20,00%	28,00%	15,00%
ÉTÉ 2018	ESH no acc.	43,00%	21,00%	14,00%	21%
	ESH acc+soutien appr	65,00%	14,00%	29,00%	10,00%

\*Seulement les cours portés à terme avec résultat dans le relevé de notes.

# L'AIDE JUSTE À TEMPS



L'Université TÉLUQ, par l'entremise de son Service aux étudiants (SAE), s'est donnée pour mandat d'améliorer la rétention et le succès des étudiants à situations particulières, soit avec handicaps et avec difficultés.



Pour y arriver, un comité sur les outils d'aide à la réussite étudiante a été mis sur pied. Des enquêtes ont permis d'identifier plusieurs facteurs de risques liés à l'abandon des étudiants (à paraître).

Afin d'aider les étudiants avec des besoins et des défis différents dans les premiers cours, un système d'aide juste à temps est présentement mis sur pied.



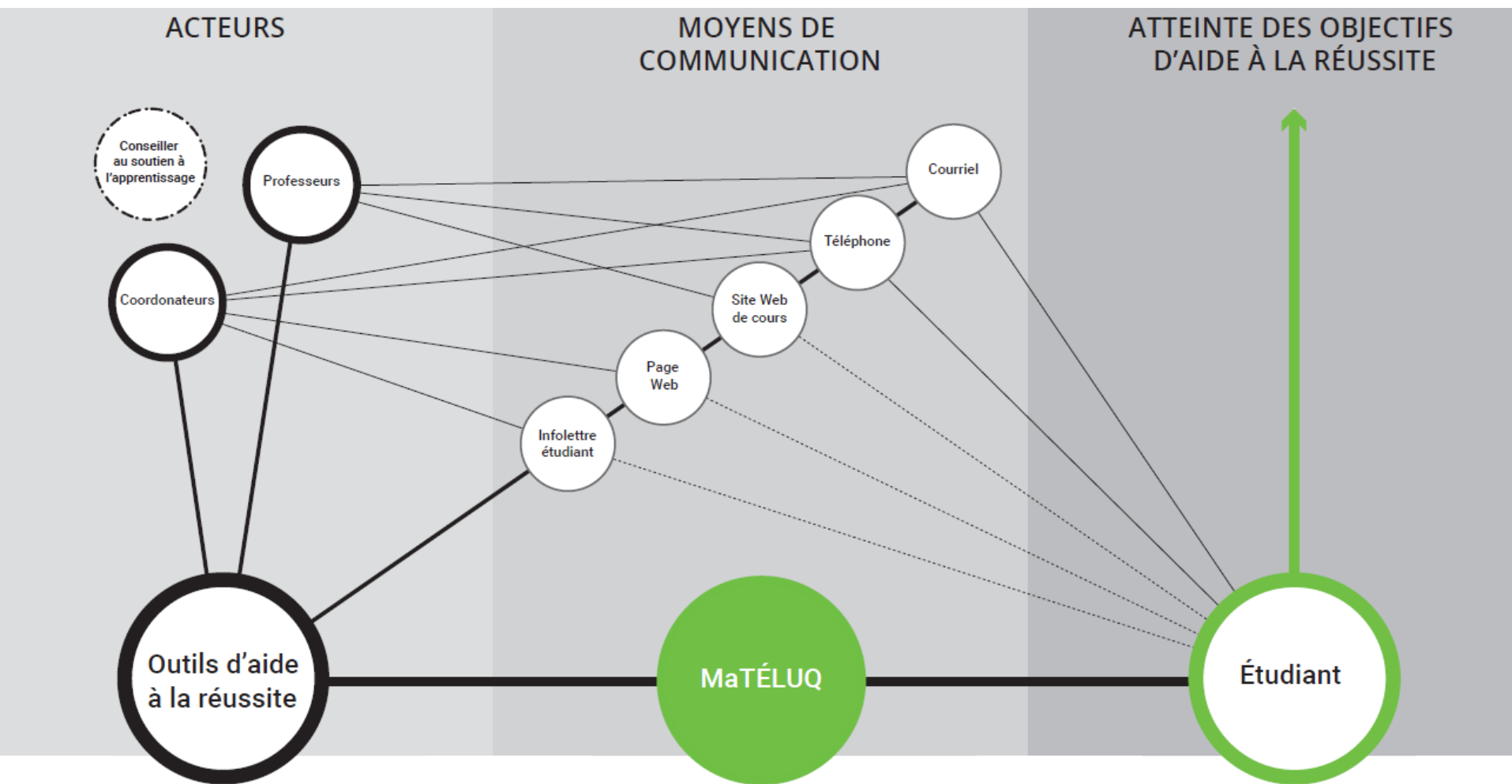
# L'AIDE JUSTE À TEMPS



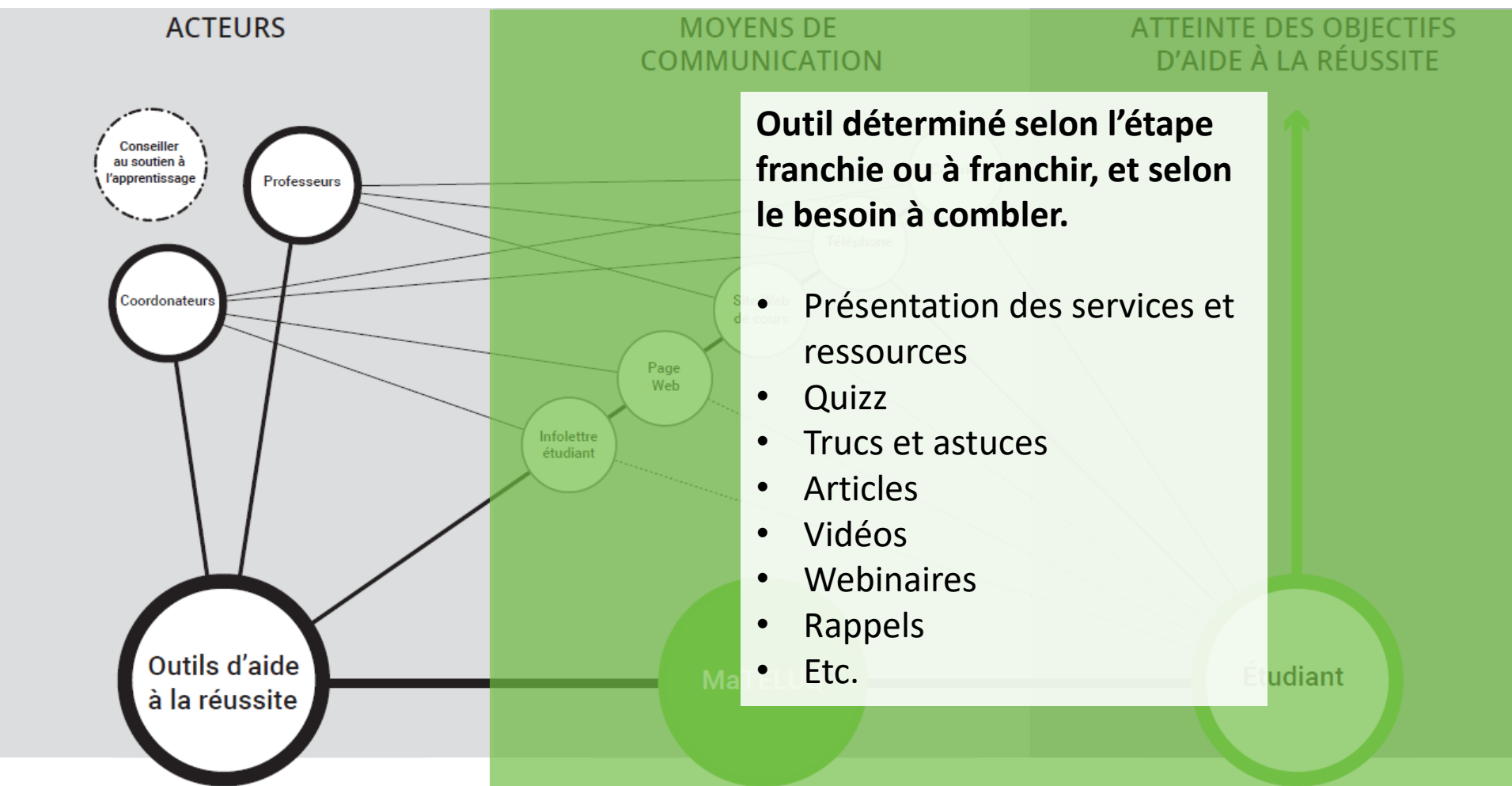
L'hypothèse à la base du projet, et qui est soutenue par l'expérience mentionnée précédemment, est que ce n'est pas la disponibilité des outils d'aide, seulement, qui favorise la réussite, mais le moment où l'étudiant y a accès.



# L'AIDE JUSTE À TEMPS

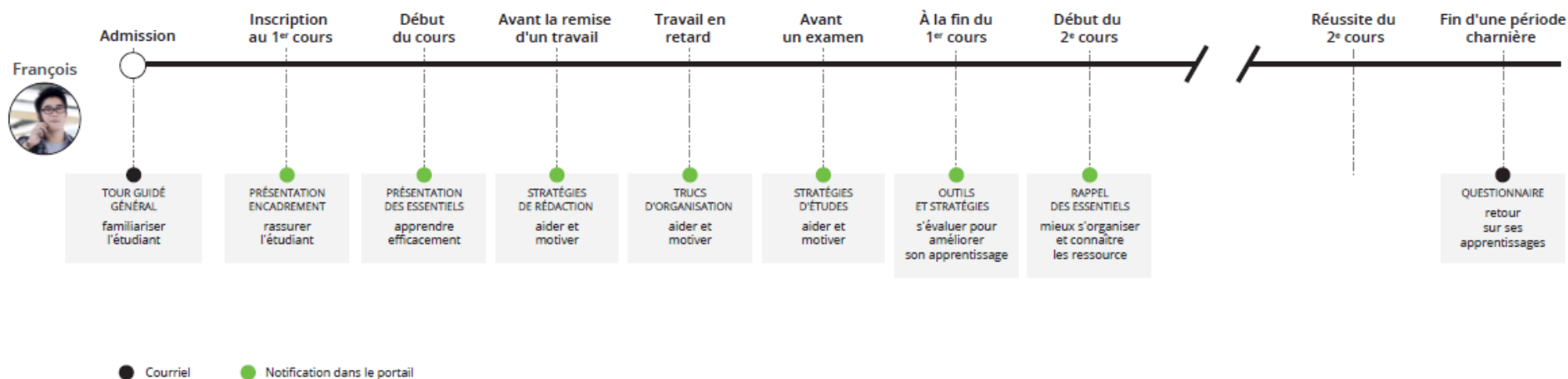


# L'AIDE JUSTE À TEMPS



# L'AIDE JUSTE À TEMPS

## PARCOURS 1

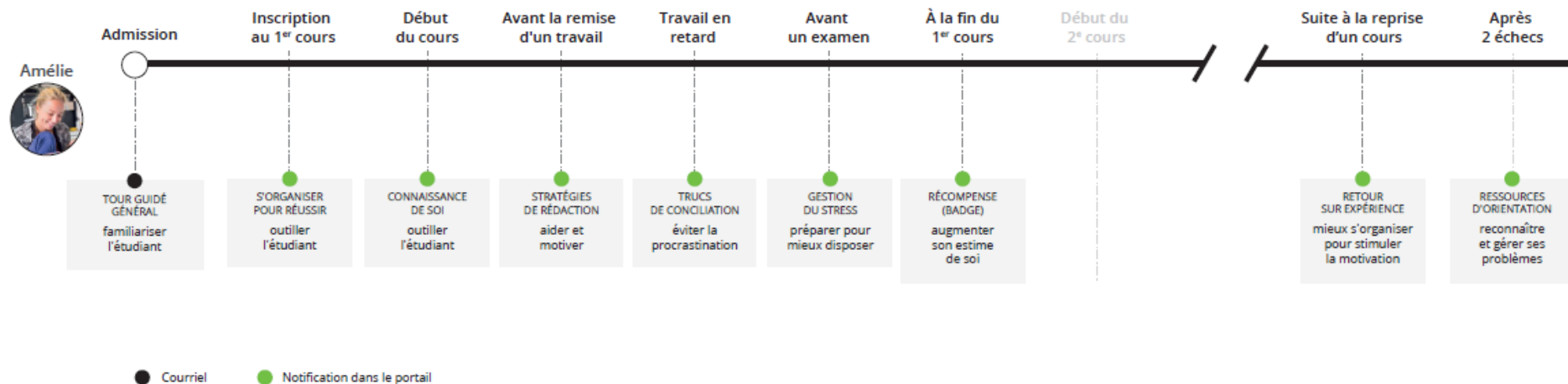




# L'AIDE JUSTE À TEMPS



## PARCOURS 2



# L'AIDE JUSTE À TEMPS



## ACTEURS

Conseiller

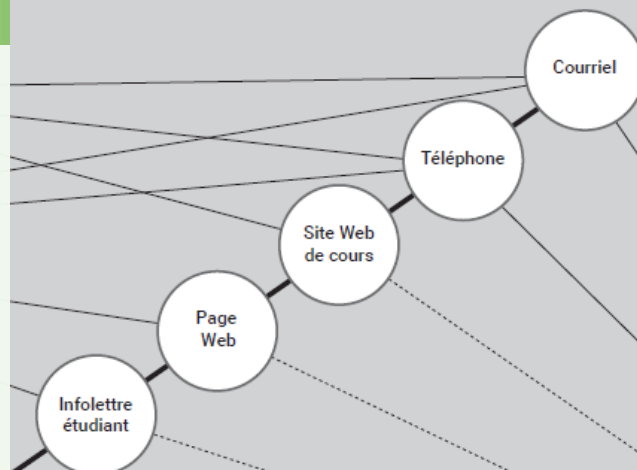
Coordonnateurs

**Portail : essentiel pour dynamiser les études et stimuler chaque étudiant.**

- Notifications: propositions, à des moments clés, d'outils d'aide
- Récompenses (badges)
- Partage de réussites sur les réseaux sociaux

Outils d'aide à la réussite

## MOYENS DE COMMUNICATION



MaTÉLUQ

## ATTEINTE DES OBJECTIFS D'AIDE À LA RÉUSSITE

Étudiant

# L'AIDE JUSTE À TEMPS



**7764** BACCALAURÉAT EN ADMINISTRATION (CHEMINEMENT GÉNÉRAL)

AFFICHAGE



**Par structure de programme**



Par historique de session

**7764** Baccalauréat en administration  
(cheminement général)

**90**  
crédits

**27** réussis  
**15** en cours  
**48** à faire



COURS **OBLIGATOIRES** +

**54**  
crédits

**21** réussis  
**06** en cours  
**27** à faire

COURS OPTIONNELS  
**36 CRÉDITS**

COURS **SPÉCIALISÉS** +

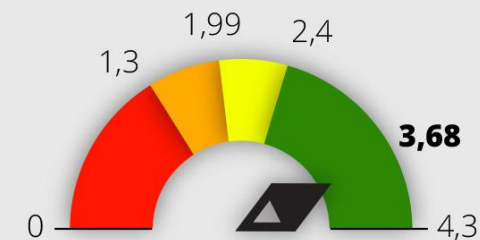
**27**

**06** réussis  
**09** en cours

**MOYENNE**  
CUMULATIVE

**3,68**

**Félicitations!** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut vehicula condimentum.



Cette moyenne compile les notes de

# L'AIDE JUSTE À TEMPS



[Mode d'emploi](#) | [Nous rejoindre](#) | [Plan du site](#)

Bienvenue **Lorem Ipsum**  
[Déconnexion](#)



En cours

Bilan et progression

Inscription

Dossier  
administratif

Services  
et ressources

AFFICHAGE



## MON **TABLEAU DE BORD**

Lorem ipsum dolor sit amet **vue d'ensemble**, consectetur adipiscing. Suspendisse elit **session en cours** velit. Lorem ipsum sit amet **bilan et progression de votre programme**, consectetur adipiscing. Aenean in dui **inscription à la prochaine session** suspen disse.

Session en cours (4 cours)		NOTE CUMULÉE	LIEN 
POL 1010	Introduction aux relations internationales +	16,8/20	+ <a href="#">SITE WEB</a>
MQT 2001	Statistiques appliquées à la gestion + 	4,2/22	+ <a href="#">SITE WEB</a>



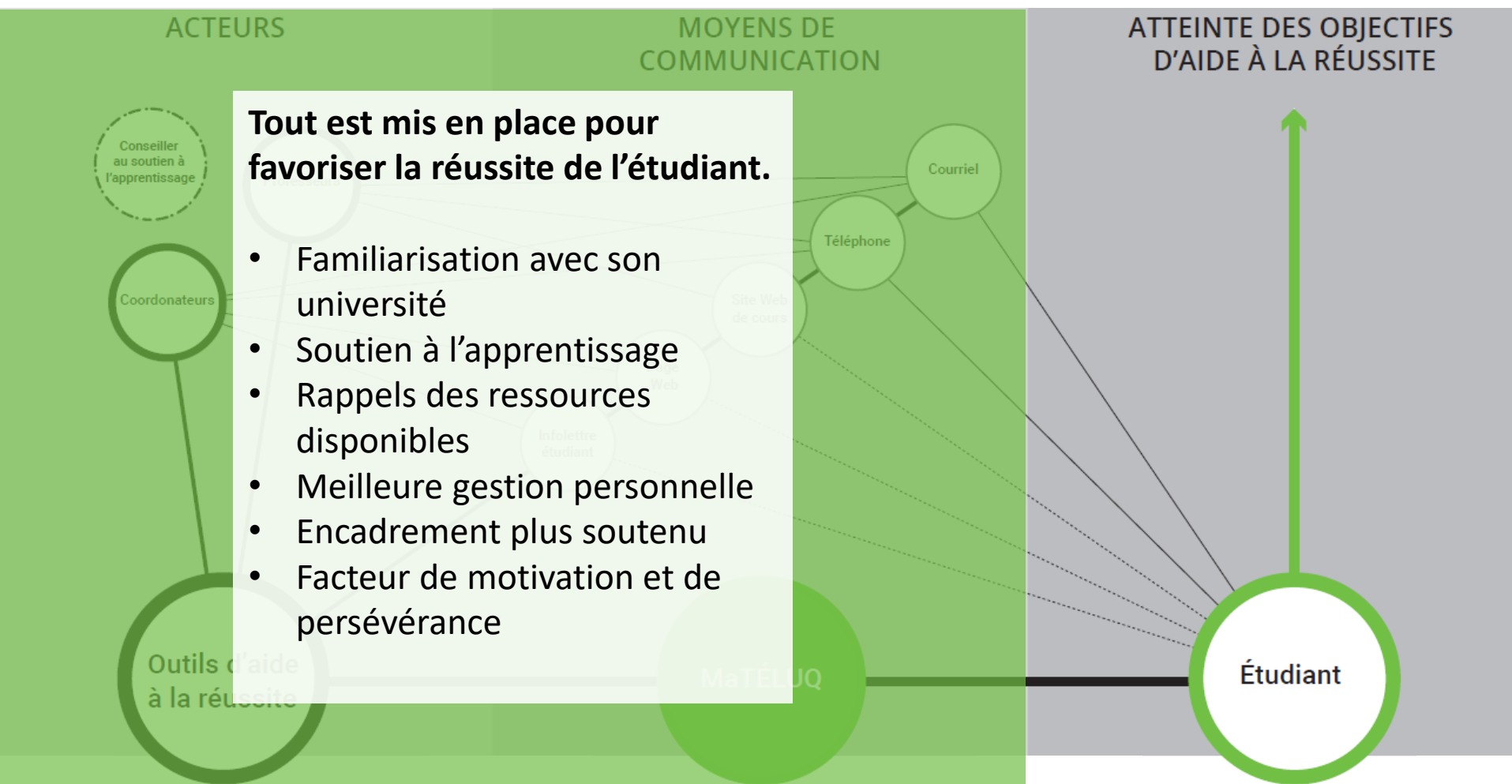
### ATTENTION!

Vous êtes actuellement en **tutelle** pour le programme :

**4397 CERTIFICAT EN  
ADMINISTRATION**

**Vous courrez donc le risque d'être exclus si votre moyenne cumulative ne remonte pas au-delà de 2,0 d'ici août 2014.**

# L'AIDE JUSTE À TEMPS





# L'AIDE JUSTE À TEMPS



## **Thème 1 - Connaître l'environnement :**

- Bibliothèque
- Portail
- Sites de cours
- Encadrement et directives
- Qui contacter pour quoi

## **Thème 2 - Traiter efficacement les contenus des cours :**

- Stratégies de lecture
- Esprit de synthèse
- Éviter la surcharge cognitive
- Etc.

# L'AIDE JUSTE À TEMPS



## **Thème 3 - S'organiser pour réussir un cours en ligne :**

- Conciliation travail /famille
- Outils et stratégies de gestion du temps
  - Ex. : Enregistrer ses synthèses d'étude et les écouter en faisant une activité sportive
- Maintenir sa motivation
- Réévaluer ses priorités
- Etc.

## **Thème 4 - Démonter les apprentissages, outils et stratégies d'étude :**

- Outils et stratégies d'études
- Gestion du stress
- Rédaction
- Recherche bibliographique
- Etc.

# L'AIDE JUSTE À TEMPS



Le projet *L'aide juste à temps pour la rétention et le succès des étudiants en formation à distance* va bientôt entrer en phase de conception.



La pertinence d'un tel projet est évidente, cependant il reste à prouver qu'un tel système va se traduire en amélioration du succès et de la rétention pour, dans un 1<sup>er</sup> temps, les étudiants en situation de handicap et en difficultés qui ne veulent pas d'aide individualisée, et dans un 2<sup>e</sup> temps, à la communauté universitaire au complet pour les premières cours.

# FORMATION À DISTANCE, JEUX SÉRIEUX, ACCOMPAGNEMENT : DES PISTES POUR AIDER LES ÉTUDIANTS EN SITUATION DE HANDICAP

Caroline Brassard et Patrick Plante, Département Éducation, Université TÉLUQ



MERCI